

Pèlerinage à LITTLE HEAVEN

Rencontre avec « l'halluciné »

Il s'agit d'un ancien mineur. Il parlera un peu de tout, mais les investigateurs s'apercevront vite qu'il est du genre paranoïaque. Il ne sera pas facile de le mettre en confiance, mais une petite bouteille d'un bon alcool devrait suffire. Il parlera des voix perçues dans la mine, de ces chants étranges. Pour lui ce sont les anciens Indiens morts qui viennent réclamer vengeance. S'il boit trop il deviendra bavard et ruminera des paroles incompréhensibles jusqu'à s'effondrer dans un sommeil de plomb.

Val Pit poursuivi

Si vous intégrez Val Pit sachez que celui-ci est poursuivi par des hommes de mains de Mastriano. 3 ou 4 tueurs, qui ne feront pas dans la dentelle pour trouver et refroidir ce cher Val. À vous de les utiliser à votre convenance. Ils sont arrivés dans la nuit, en pleine tempête, une heure avant l'éboulement de terrain. Ils seront facilement repérables, deux grosses Cadillacs, costumes noirs bien taillés. Ils ne passeront pas inaperçus auprès des habitants.

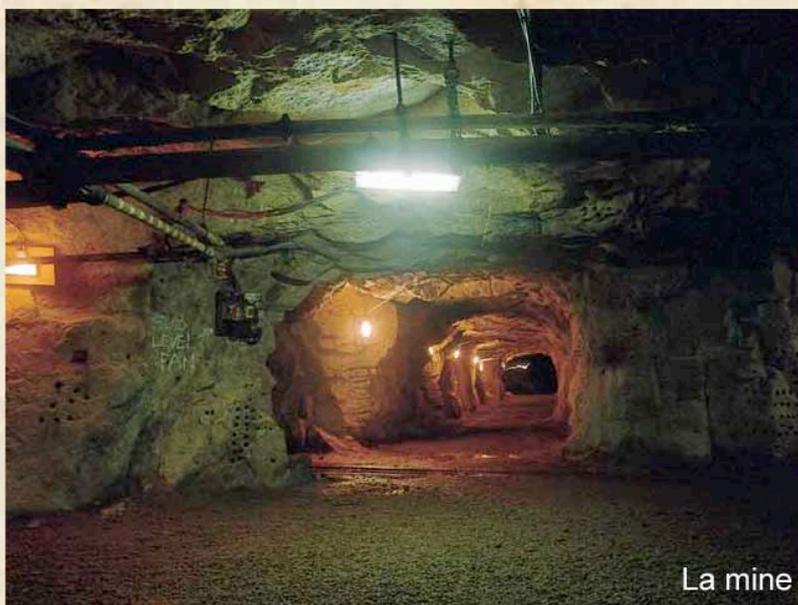
Autres événements

Voici une liste de différentes situations à exploiter :

- Dispute avec le chef de la police, pouvant aller jusqu'à l'enfermement des PJs en prison.
- Pas facile à gérer, quand une armée de monstres se ruent sur le commissariat...
- Rencontre avec une petite fille infectée, dévorant son chien Bon appétit bien sûr.
- Partie de cache-cache dans la clinique, avec des monstres (ancien patient) armés de scalpels.
- Explications plombées avec les rituels.

Il ne tient qu'à vous d'en improviser d'autres en tenant compte du fait que ce scénario se déroule sur 3 jours maximum.

Puis vient la scène finale ou toute la ville sera sous l'emprise de la terreur. Ça court, ça hurle en tous sens, la ville entière est condamnée. Autant que vos joueurs le comprennent, il vaut mieux quitter la ville dès que l'occasion se présente. Ceux qui tenteront de jouer les héros finiront en morceaux.



La mine

